

GIOCATORE: _____

Nome: Yallomar Zeekis Razza: Mezzelfo Allineamento: Neutrale
 Origine: Contea di Marignon Sesso: ♂ Altezza: 163 cm Peso: 52 Kg
 Classi: Mago Invocatore Livelli: 6 Età: 38

| Caratteristica | N° | Modif | N° temp | Modif. Temp |
|----------------|----|-------|---------|-------------|
| FORZA | 10 | | | |
| DESTREZZA | 13 | +1 | | |
| COSTITUZIONE | 12 | +1 | | |
| SAGGEZZA | 12 | +1 | | |
| INTELLIGENZA | 18 | +4 | | |
| CARISMA | 10 | | | |

| | | | | | | | | | | |
|----------------------|------|-----------|-----------|-----------|-----------------|----------------------|------------------|--------------|----------------|-------------------|
| PX 15000 | | CA | 15 | 10 | Armatura / | Scudo / | Des +1 | Taglia / | Naturale / | Vari +4 |
| PX Succ. 21000 | liv. | PF | 21 | DV d4 | Rid danni | Velocita 9 | Res. Inc / | Pen arm / | Fall. Arc / | |
| Iniziativa | | 1 | Des +1 | Vari / | Att. Base +3 | | | | | |

Lingue: Comune, elfico, draconico, goblin

| TS | Totale | Base | Caratt. | Magia | Vari | Temp. |
|----------|--------|------|---------|-------|------|-------|
| RIFLESSI | 4 | 2 | Des +1 | 1 | | |
| TEMPRA | 4 | 2 | Cos +1 | 1 | | |
| VOLONTA' | 7 | 5 | Sag +1 | 1 | | |

Equipaggiamento

Oggetti non magici
 Zaino
 Kit pozioni
 Componenti magiche
 libro degli incantesimi
 borsa da cintura
 Quadrelli 40

Oggetti a casa

Oggetti non magici

Oggetti magici

Tesori

Monete
 MO 1000 MP
 MA ME
 MR

Gemme *Gioielli*

Oggetti Magici

Pozioni

Medaglioni / Ciondoli /
 Amuleti / Diademi /

Spille / Anelli /
 Bracciali

Abbigliamento

Oggetti Vari

Guarigione 2

Tunica rossogrigia*
 Mantello protezione +1

| Arma | Gitta | Peso | Att. Totale | Danno | Effetti speciali | T | Tipo | critico. |
|-------------------|-------|------|-------------|-----------|----------------------|---|-------------|----------|
| elettrobastone +1 | / | 1 | +4 | 1d6 +1 +2 | +2 danni elettricità | M | contundente | 20X2 |
| balestra leggera | 24 | 2 | +4 | 1d8 | / | M | perforante | 19-20 X2 |

| CA: | Vel | Peso | Bonus Armatura | Des Max | Effetti Speciali | T | Tipo | Fall. Arcani |
|------------|-----|------|----------------|---------|------------------|---|-------|--------------|
| Tunica * | 9 | 0,5 | +3 deviazione | / | / | M | veste | / |

| X | Nome abilità | chiave | Totale | Caratt. | gradi | vari |
|---|--------------------------|--------|--------|---------|-------|------|
| | Acrobazia | Des | 1 | 1 | | |
| | Addestrare animali | Car | | | | |
| x | Artigianato | Int | 4 | 4 | | |
| | Artista della fuga | Des | 1 | 1 | | |
| | Ascoltare | Sag | 4 | 1 | 2 | 1 |
| | Camuffare | Car | | | | |
| | Cavalcare | Des | 1 | 1 | | |
| | Cercare | Int | 7 | 4 | 2 | 1 |
| x | Concentrazione | Cos | 9 | 1 | 8 | |
| x | Conoscenze arcane | Int | 13 | 4 | 8 | 1 |
| x | << locale | Int | 7 | 4 | 2 | 1 |
| x | << natura | Int | 7 | 4 | 2 | 1 |
| x | << nobilita | Int | 7 | 4 | 2 | 1 |
| x | << religioni | Int | 7 | 4 | 2 | 1 |
| x | << storia | Int | 7 | 4 | 2 | 1 |
| x | Decifrare scritte | Int | 12 | 4 | 8 | |
| | Diplomazia | Car | 2 | | | 2 |
| | Disattivare congegni | Int | 4 | 4 | | |
| | Equilibrio | Des | 1 | 1 | | |
| | Falsificare | Int | 1 | 1 | | |
| | Guarire | Sag | 1 | 1 | | |
| | Intimidire | Car | | | | |
| | Intrattenere | Car | | | | |
| | Muoversi silenziosamente | Des | 1 | 1 | | |
| | Nascondersi | Des | 1 | 1 | | |
| | Nuotare | For | -2 | | | -2 |
| | Osservare | Sag | 4 | 1 | 2 | 1 |
| | Percepire intenzioni | Sag | 1 | 1 | | |
| | Raccogliere informazioni | Car | 2 | | | 2 |
| | Raggiare | Car | | | | |
| | Rapidità di mano | Des | 1 | 1 | | |
| | Saltare | For | -2 | | | -2 |
| x | Sapienza magica | Int | 13 | 4 | 8 | 1 |
| | Scalare | For | -2 | | | -2 |
| | Scassinare serrature | Des | 1 | 1 | | |
| | Sopravvivenza | Sag | 1 | 1 | | |
| | Utilizzare corde | Des | 1 | 1 | | |
| | << oggetti magici | Car | | | | |
| | Valutare | Int | 7 | 4 | | 3 |

Altro: _____

Altro: _____

Tratti caratteriali **Tipo**

Descrizione

Tratti dei 1/2elfi **Mr** +1 ascoltare, cercare, osservare; +2 diplomazia e raccogliere informazioni;

| | | |
|--------------------------------|-----------|--|
| Tratti dei 1/2elfi | Mr | Immunità sonno magico; visione crepuscolare; +2 TS ammalimento |
| Scrivere pergamene; Famiglio | Pc | Crea pergamene magiche; Famiglio Muninn, Corvo: +3 Valutare |
| Escludere Materiali | T | Incantesimi senza componenti materiali se il costo è minore o uguale a 1 MO |
| Inc. focalizzati invocazione | T | +1 CD incantesimi di invocazione |
| Inc. Focaliz. Sup. invocazione | T | +1 CD ulteriore incantesimi di invocazione |
| Padronanza degli incantesimi | T | lettura del magico; scudo; mani brucianti; frantumare; preparabili senza libro degli incantesimi |
| Topo di biblioteca | Bg | +1 Conoscenze e sapienza magica; -2 saltare, scalare, nuotare |

Legenda: T talento; Pc privilegio di classe; Mr modificazioni razziali; Bg elementi del background

| Livello incantesimi | 0 | 1 | 2 | 3 |
|--------------------------------|--------|--------|--------|--------|
| Lanciabili | 4+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 |
| CD (10+liv inc+ Modif. Incant) | 14(16) | 15(17) | 16(18) | 17(19) |

Lista incantesimi per livello:

- - tutti escluse Evocazione e Negromanzia
- 1. - scudo, charme su persone, sonno, arma magica, dardo incantato, disco fluttuante di Tenser, mani brucianti, stretta folgorante
- 2. - sfocatura, alterare sñ stesso, immagine speculare, levitazione, frantumare, raggio rovente, sfera infuocata, folata di vento
- 3. - dissolvi magie, linguaggi, eroismo, fulmine, palla di fuoco, riparo di Leomund

Incantesimi della scuola di specializzazione

Background:

Yallomar sembrerebbe essere uno dei sei apprendisti del Maestro di Magia di Marignon, Borophagus in realtà il suo continuo applicarsi e studiare lo ha elevato al rango di assistente. Questo suo continuo ricercare la perfezione della magia lo ha reso un po' meno adatto alle prove fisiche. Segue Branwem come divinita.

Rapporti con gli altri membri del gruppo:

(ovvero come vengono visti gli altri PG)

- * Varyl: Una persona molto onorevole, anche se un po' rigido. Ottimo combattente, ma decisamente ignorante nel resto d'altronde servono anche loro
- * Ceitryn: la sorella di Varyl e un'affascinante sacerdotessa della propria dea irraggiungibile, comunque, da un vecchio mago
- * Herantil: dovrebbe essere antipatico, sia per il suo carattere un po' menefreghista, sia perché Ceitryn ha occhi solo per lui eppure non lo è, anzi, non sembra affatto un cretino per si prende un po' troppa confidenza, mica siamo parenti!!!